ゲームマシン THE GAME MACHINE

発行所
アミューズメント通信社
大阪市北区神山町14(第2松栄ビル)
〒530 ☎06 (314) 0309
郵便振替 大阪307852
年間購読料(送料共) 4,800円

盛況のうちに申込締切
第13回AMショー

第十三回アミューズメントマシンショー（略称AMショー）の出展申込みは締切られ、出展コマ数も実数において二百六十七小間に落ち着く見込みとなった。

会場内小間数二百六十七

主催者の全日本遊園協会（略称JAA、事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の十八、萩津ビル、遠藤嘉一会長）では七月末日をもって、同ショーの出展申込みを締切ったが、メダルゲーム関係の勢いがおとろえずついに、合計三百近くの申込という結果が出た。募集は二百四小間なので、かなり申込みが多くなったことになる。

この結果を受けて同協会では、八月七日、午後東京のホテルオークラにおいてショー委員会（中村雅哉委員長）を開催。小間数の調整を行なった。

それによると、アーケード、メダルにおいて若干の削減を行ない、大型については屋外を活用するとの方向で、アーケード百十八、メダル百七、大型四十二、合計二百六十七小間とし、ほか四小間は大型関係が屋外を利用することになった。

会場における具体的なレイアウト、小間割りについては、まだ決っておらず、八月二十八日に予定されているショー委員会で決まることになっている。その時点で各社別小間割りが明らかになるわけだ。

申込みが当初設定してあった募集小間数を大幅に上回ったことについて、主催者側は、従来のAMショー以上の盛り上がりがあるとして、歓迎の意を表明しており、ショー委員のメンバーもいよいよ熱心に、今後の予定にとり組みつつある。

見学者も多いと見込まれる

同ショーの基礎小間業者については、八月七日のショー委員会で、同会会員である㈱フジヤ（本社＝京都市中央区東堀川通丸太町下ル七の一、☎〇七五（二一一）四三一一、山口萬吉社長）に決定。またショーの統一カラーもブルーと決定しており、AMショーの準備は着実に進みつつある。

第13回AMショーの開催は、十月八、九、十の三日間。会場は東京晴海の国際貿易センター南館。

当面あり得ぬ 風営法の改正

メダルゲーム場の規制を内容に含める風営法の改正法案は、今年春の通常国会に出される予定になっていたが、いわゆる重要法案による混乱のあおりを受け、ついに今年は提出されなかった。これにはトルコ風呂の規制も含まれているが、いずれも来春の通常国会までお預けの状態。取締りも強力だったので、今後再提出されるかどうかすら不明となっている。

本社ビルを取得 中村製作所

ゲーム機の大手メーカー㈱中村製作所（社長＝中村雅哉氏）では、八月一日、本社を新たに取得した本社ビルに移転し、同時に中央研究所を発足させた。

新本社は旧本社から距離にして三百メートルほどの近くに位置し、スペースにおいても申しぶんなさそうである。なお旧本社においては、同社の開発、デザイン、製造の各部門による専用とし、新たに同社中央研究所として発足したわけである。所在地などは次のとおり。

本社＝東京都大田区多摩川二丁目八番五号。☎（七五九）二三一一。中央研究所＝東京都大田区多摩川二丁目二番十三号。☎（七五九）〇七一一。

論潮 イヤミな間違い・2

この夏はほんとうに暑かったが、海や山のレジャーは予想していたより少なかったと言われている。いわく、その理由はカネがないから。そう、カネがなければヒマがいくらあってもダメである。だいたい海や山のレジャーは、絶対に飽きられないが、かならずそういった限界があるらしい。

ひるがえって街のパチンコ屋やゲーム場ではどうか。もともとはやっているところは圧倒的に満員で、ダメなところは人の入りが少ない。こうなると、季節やシーズンなど、どう考えても大きな要素とは言えなくなる。

なにか大きな区別が厳然として、そこにあるのだ。景品を出せる風営下の指定遊技場と、非換金(品)のゲーム場との区別でもない。お客さんはそこんところを、じゅうぶんわきまえていらっしゃっているわけなのだ。

そういう区別のわからないのは、しかし実際いることはいるわけである。だれかと言えば、お客さんではなく、わけのわからない連中である。そういう連中は無知横暴、とにかくわけがわからない。バクチなら儲かる、などと勝手に判断する。実に勝手にそう決めつけるわけであるが、行く手には手錠と鉄柵子が待っていることを、知ろうともしない。

不幸な人たちではある。よほど人間を知らない人たちではある。連中は、別にバクチでなくとも、一見儲かりそうとなるとすぐ手を出す。手はそのためにだけ、連中にあるらしい。儲かることがそんなに簡単にあるはずがないのに、勝手に〝儲かる〟と判断する。

滅びる以外ない人たちではある。将来のない人たちではある。なにも知らずに、人のあわれみと錯誤（うっかりだまされる人もいる）だけをたよりに、やみくもに突っ走る。だが、だれも助けてはくれない。

ゲーム場の運営、ゲーム機の企画、製造はそう簡単ではない。十分な検討、冷静な判断、運営についての万全の備え、それらを無視するのは、大きな間違いであろう。

事務所移転

㈱ユニバーサル＝栃木県小山市大字粟宮字宮内一九二八。☎〇二八五（二五）五五二一。

社名変更

関西自販㈱（旧＝新日本物産㈱）＝大阪市北区営栄町三十九、福田ビル四〇二号。藤本鎮明社長。

意外に汚れている 店内の空気

ゲーム場用品情報

ケムリ、異臭を除く空気清浄機

案外、知られていないのが店内の異臭や空気の汚れ。インテリアや照明で他店との差別化を図ろうとするゲームマシン業界にとって、空気で他店と「ひと味ちがう」店づくりをするのも一計。この度、ダイキン工業（本社大阪）から新発売された空気清浄機「クリエール」を紹介してみよう。

恐い異臭へのナレ

街中のゲーム場はほとんど若者が客層。しかも狭い店内に、ぎっしり入れば、汗や煙草のケムリで空気が汚れ、異臭が発生するのは当然だ。

ある調査によれば、人が椅子から立ちあがっただけで、臭いやホコリの目に見えない粒子を十万個も飛び散らす、といわれている。

ゲームマシンのような軽い運動になると、一分間におよそ一千五百万から二千万個の微粒子を発生させていることになる。

もうひとつ、きれいな空気の大敵は煙草のケムリ。店内は薄暗いので分らないが、モウモウと立ち込める煙草のケムリは人に倦怠感を呼び起す。従業員の健康やヤル気といった点からもケムリ対策を立てたいものだ。

「空気のビタミン」も加えて

ダイキン工業が開発した空気清浄機「クリエール」は、街中のゲーム場や麻雀屋、喫茶店、医院の待合室のような空気の汚れやすい店舗を対象とした業務用の機種。

とくに、業務用のエヤコンで実績をもつダイキンの技術が生かされた新しい機構を備えている。

空気の清浄方法には、電気式と機械式があり、「クリエール」は電気式を採用。電気式だと〇・〇一ミクロンから一〇〇ミクロンまでの微粒子が除去される有効範囲の広さが特長。しかも、機械式に比べて運転音は静かで、高速運転時も四十二ホーンと図書館なみ。

集じん効果はかなり高い。一度空気が機内を通過する毎に八十％以上を除去し、数回の通過によって九十％以上の空気の汚れ粒子を取り除くことができる。だから、スイッチオンから三分以内で目に見えて空気は澄み、五分から十分で建築物環境管理基準の〇・一五mg/m³以下となる。

「クリエール」は、単に空気を浄化するだけでなく、空気のビタミンといわれる陰イオンを清浄な空気に加えて送風するので、高原の風を楽しめるそうだ。

その他、集じん器が目詰りしたらランプで洗浄時期を知らせる、集じん器の洗浄がわずらわしくないよう簡単に取りはずしができる、万一通電中にサービス扉を開いてもドアスイッチで電源カットする、など使う立場に立ったキメ細かな配慮がなされている。

設置には、普通のコンセントにプラグを差し込むだけで運転開始、という手軽さも魅力だ。

また、ゲームマシン店に気がかりな設置スペースの問題だが、奥行がわずか三五・五センチ、と超薄形で、デザインもシンプルで、どんな店にもよくマッチするだろう。

問合せはダイキン工業産業空調事業部（大阪〇六（三四六）一二〇一・東京〇三（三四七）八一四三・名古屋〇五二（五八一）〇六二一。

ダイキンの新製品
≪クリエール≫

お店用掃除機 日立チリコン90
家庭用なみの価格と使いやすさ

街中のゲーム場での床掃除には、一部の店を除いて、ほとんど家庭用掃除機を使っているのが現状だ。そのため、集じん容量が少ない、たびたび目詰りを起こす、業務用の掃除機は値が張る、などの不満があった。

この度、日立製作所から発売された〝お店用〟掃除機チリコン90は、「業務用並みの集じん容量と耐久性をもち、しかも価格、取り扱い性は家庭用並み」の掃除機。

チリコン90の最大の魅力は、集じん容量が七㍑（家庭用は一・五～三㍑）と大きいこと、フィルターは砂ゴミを対象としてじょうぶなことだ。また毎日のハードな使用にも耐えるようダストケース、上ブタには鋼板を使っている。

とくに、特殊ゴムのクッションバンパーは、掃除機本体の保護と同時に、運転の際にゲーム機やインテリアにぶつかって傷をつけないための配慮。

その他、八㍍のコードの二重構造のホース、操作しやすいリモコンスイッチ、吸込力の状態がひと目で分るダストインジケーターなど、耐久性、使いやすさを考えた設計。価格は二万五千八百円。すき間用吸口と棚用吸口の応用部品つき。

「街中のゲーム場などのような、人の出入が激しく土ゴミの多いお店に

問合せは日立家電販売☎東京〇三（五〇二）二一一一　大阪〇六（三四四）一四八一

メダルゲームの底流

特別連載　第4回

一心生

魂のさまざまな現象は感覚をなだめ、僕が虚偽であるとは保証できない様々な印象を作りあげる。感覚は決して嘘をつかない。それらは、裏切りを競い合うというようなことはない。
――ロートレアモン

風俗営業との関連性

通貨を直接、機械へ投入するようになった意義付けを、前項で行なったが、その中で、私が風営法について触れた部分で、誤解を招く恐れがあるやも知れぬ事柄に気がついたので、先ず補足説明しておきたい。それは、ゲームコーナーが風営法に包括される事が即、不利益であるかの印象を与えた点である。私が、特に強調したかった論旨は、パチンコとゲームコーナーでは、販売内容〔ゲームのセールスポイント〕に本質的に相違があるものが、同一の「法」の規定、即ち、射倖遊戯が社会にとって有益であるよう健全に運営されるための目的の中に、射倖遊戯ではないゲームコーナーを含めるのは本来おかしい。又、敢てそうする事は、ゲーム場が景品を提供する事を当然の事として、公に位置づける事になり、ゲームコーナーの本来在るべき姿を、公然と歪める事に等しい。と同時に、未だノウハウの確立していなかったゲーム場は、そうした方向性での展開を、以後強要られる事にもなり、そういう観点から不利益であったと言いたい訳である。

しかし、本来、一つの営業種が、何らかの法律の枠(ワク)に収められるのは、至極当たり前の事であるし、又、法そのものが、実状に即したものでありさえすれば、その法を守りさえすれば、法に従う者は保護され、逆に法を守らぬ者は規制され、明らかに順法者の利益は守られるという先発者の、ノウハウを保護する性格は、大いに歓迎すべき事柄なのかも知れない。従って、ゲーム場の正しい在り方が確立されていれば、法の管理下に置かれる事は、決して不利益という訳ではない。かといって、ゲームコーナーを、再び射倖遊戯と見做して、風営法に入れる事は無益であるし、又、ゲーム場で、換物、換金の不法行為が行なわれる危険性があったとして、このような換物、換金を許可する法律を作るなど、論外である。むしろ、現行の風営法と刑法がきちんと守られる事が、ゲームコーナーが正しく法の基に管理されている、というカテゴリーを逆説的に立証する事になるだろう。

固定化免がれぬ単価

再び、メダルゲームの起源にたち帰る事にしよう。営業規模を飛躍的に拡大するために、客を子供から大人へ、或いはゲーム料金の大巾な引き上げをする事で、質的転換を図る事が考えられたが、そのためには一体どうすればよかっただろうか。

当時、二十円のフリッパーゲームのゲーム料金を、いきなり二百円にしてみたところで、確かに子供はやらないけれど、どこにでも二十円のゲーム料金で営業している同じフリッパーゲームなら、大人も二百円払っては決してプレーしない。それは、他で二十円でやっているという事と同時に、フリッパーゲームのようなものは、一ゲーム十円玉、二〜三枚で遊ぶものだという考え方が、一般的に固定していたからでもある。とすれば、メダルゲーム創生時、私達業界にはどういった一般に固定していない、ゲーム料金のゲーム機があったのだろうか。フリッパーゲーム、ガンゲーム、ドライブゲーム、パチンコゲーム、バスケットボールゲーム、クレーンゲーム、ジュークボックス、いずれをとっても大同小異、十円玉二、三枚の域を決して出ない。つまり、その時点で、ゲーム単価を二百円と設定しても、客が何ら不思議に感じないゲーム機はなかった訳である。或いは、ゲーム機の全てが、十円玉二、三枚のゲーム単価として、広く一般に既に浸透していたに相違ない。もっとも、ドライブシミレーションゲームの第一作、「インディ五〇〇」〔関西精機製作所〕が発売された時、メーカー側でゲーム単価二十円としたものを、敢て一ゲーム百円に吊り上げて、自分のロケーションに設置した勇気あるオペレーターの話は、ついぞ耳にしなかったけれど。

こうしたゲーム単価が、メーカーが発売時設定したものがそのままロケーションに持ちこされる風潮は、根強く続き、例えば、フリッパーのゲーム料金を二十円から三十円へ、或いは、ボール数を五球から三球へ、三十円を五十円にという値上げの節々には、セガ、タイトーの全国的改訂の意志決定に大方のオペレーターが追従する、という腑甲斐なさであった。一方、メーカー側も、現行料金をベースとして把え、ゲーム単価を上げ得るよう工夫した例も、殆んどなかったと見られる。いずれにしても、ゲーム単価を、〔或いは最小販売単価を〕レベルとして一ステップ引上げるのに成功したのは、シグマの「ゲームファンタジア」システムが最初である。

まったく新しい料金

このように見てくると、利用客が何んら抵抗なく高額料金を支払うためには、今迄には全くなかった新しい種類の機械を用意する事〔料金がいくらであると言われても、今迄になかったものであれば、それまでの固定した基準には、当てはまらないからだ〕と、それが決してべらぼうな高い料金ではないと納得できるシステムを用意する事が必要であったと言えよう。即ち、機械とシステムが一対〔一体〕となって、呈示する料金が適正だと利用客に判断されれば、その営業は成功と言える。

昭和四十四年開店「ゲームファンタジア渋谷カスタム」、四十六年開店「ゲームファンタジアミラノ」といったシグマの当初のメダルゲーム場は、写真を見たり、或いは、開店当初の印象をたぐればおよそ次のようであったと記憶している。

先ず第一に設置されていた機械は、バリー社製の「ビンゴゲーム」

（5めんへつづく）

セガ「スロットマシン」、バリー「アップライト」、「ウィンターブック」、英国のクロムプトン競馬ゲーム・「インターナショナル・トート」〔十人用〕等が中心であった。これらの機械には、大きく分けて二つの特徴があった。

その第一は、これらは全て、コインを入れて、操作の後、プレヤーが成功すれば〔当たれば〕コインが増えたり減ったり、無くなったりしてプレヤーに返却される事がゲームルールとして約束されているものである。スロットマシン等は、代表的なものであるが、これらは、プレヤーが機械を相手に賭博(ギャンブル)をする事を本来の使途目的に作られた機械である。本来は、まぎれもない賭博機械である。従って、本来の使途目的通りに使用されれば〔即ち、通貨が投入され、通貨が排出されれば、即座に賭博行為が成立する、そうした使途目的〕、賭博行為を禁止する我国の法の下では使用する事は不可能であった。

その第二の特徴は、我国での使用がそれまで不可能であったために、こうした機械を広く一般に知っていた人は、ごく稀であった。外国へ行った事のある人〔一部、賭博の許可されている地域、例えばアメリカのネバダ州など〕とか、日本国内に転在していた米軍基地へ出入りしていた人、あるいは、映画や、小説でそうした場面の描写を見たり読んだりする程度であった。広く一般に知られていないという事は、ゲーム単価について、どの程度という既存の判断の基準が、未だ固定しておらず、前述のゲーム単価の改訂の際の困難は生じないものと思われた。

とばく機の用途変革

さて、使用不可能の筈の賭博機械を設置し使用するとは、何事かという問題があったろう。この点は、前節で指摘した通り、これらは、賭博行為を本来の使途目的として作られた訳だが、さて、その肝心の賭博行為を構成するファクターはどうであろうか。この点について大方の見方は次の通りである。即ち、『偶然性を介在として、財物の得喪を争うもの』と定義する事ができる。賭博を構成する不可欠の要素は、偶然性と財物の得喪という二つである。このいずれかが欠ければ、明らかに、否、決して賭博は成立しない。ところで、スロットマシンのようなこれら機械は、次にどうなるかという予測は、確率として計算する事はできても、現実的に次の出目を予知する事はできないから、偶然性の要素を備えている事は明らかである。が、機械へ投入する信号、或いは排出される信号が通貨でなければ、財物の得喪を争う要素は失なわれ、従って賭博も又、成立しない事になる。私がここで提起している投入する信号が通貨でない」という事は、単に、お金を入れる替りに〔大きさが合わない事をカバーするためとか、高額な料金を支払わせるためとか、あるいは、通貨を直接使用すると賭博となるので、便宜的に〕コイン＝メダルを投入使用するという事ではない。ルールとして、投入する前であろうと、排出された后のものであろうと、一切、その信号は財物に交換されない事が守られるという意味である。

例えば子供の遊びに例を引けば、友達の家へ遊びに行き、おはじきをしようという事になり、私は持って行かなかったので、友達のおはじきを借りて遊ぶ事になった。友達は、「うそこか、ほんこか」と問うた。私は「うそこにしよう」と言って、うそこ遊びにした。私がどんなに勝っても帰る時には全部、友達に返す事になる約束である。ほんこであれば、帰る時勝っていれば元手を返して残りは持ち帰れるが、負けていれば、後日、私は負けた分を払わなければならない。つまりメダルを投入するのは「うそこ」なのである。どんなに大きく勝っても、決してその勝は、持ち帰る事はできない。つまり財物たり得ない。しかし、「うそこ」であっても、私はおはじきゲームを楽しんだ事は、これ又、紛れもない事実である。

システムとルールを

こうした「うそこ遊び」がゲームコーナーで、ルールとして〔客と店の両者の約束〕完全に守られれば、本来の使途目的を賭博用として作られたスロットマシン等の賭博機械を、ゲーム機として使用する事が、全く問題なく可能となる。その結果、「うそこ」を保証するのは〔即ち、ルールを守る〕機械ではなく、店の主体性である事がはっきりした。機械自体は、唯、機械として定められた通りに一定の作動を繰り返すにすぎない。つまり、「うそこ」も「ほんこ」も関知しない。となると賭博機を単なるゲーム機として使用するためには「うそこ」のルールを完結するために機械プラス、店の主体性が必要となる訳だ。店の主体性という事は、運営方法という言葉に置き換えられるが、それ迄のゲームコーナーが、機械だけでオペレーションがほぼ完結したのに比し、メダルゲームは、ちょうどコンピュータのように、ハードウェアとしてのゲーム機械と、ソフトウェアとしての運営方法という、全く異なった相互に不可欠な性質の組み合わせに依って初めて全体を成す事から、「シグマ方式」、或いは「カスタム方式」という風にシステム名として呼ばれる論拠があるものと思われる。コンピュータがプログラムが無かったり、間違っておれば作業しないのと同じように、運営方法がなければ、メダルゲーム場は存続を許されなくなるだろう。

このようにゲームコーナーが、一つのシステムとして機能するように方向付けを与えた点にも、メダルゲーム場の果した役割がいかに大きかったか思い知らされる。

新ゲームのはじまり

さて、子供は「うそこ」のおはじきに一時間も熱中したけれど、財物から切り離されたゲーム場の「賭博機型ゲーム機」は、果して客を熱中させたのだろうか。はたまた、どういう理由で熱中したのだろうか。

（この項了。以下続）

お詫びと訂正

本紙夏期特集号（8月1日号）の掲載広告に下記の誤りがありました。

ここに謹しんで訂正し、お詫び申し上げます。

暑中名刺広告

新晃商事　代表者　白石俊一
住　所　大阪市東淀川区西大道町3の131
電　話　06(329)3020

全面広告14面

フジエンタープライズ㈱札幌支社
住　所　札幌市豊平区平岸2条3−71
電　話　011(841)2087

ゴージャスなムードあふれる

ジャガーの娯楽機器

4,700×1,500×800㎜

ごあいさつ

謹啓、貴社益々ご清栄のこととお慶び申し上げます。

さて、弊社では、このたびアミューズメント機器の一翼を担う各種テーブルゲーム器具の製造及び販売に進出至すことになりました。弊社販売商品は舶来品に優るとも劣らず、また価格の点におきましても、必ずやご満足いただけるものと確信いたしております。

なお、弊社ではこれを機会に販売代理店を広く業界の中から募集いたしております。

なにとぞ、ご高承をたまわり、従来に増しますご愛顧のほど、お願い申し上げます。

敬白

株式会社 ツムラ
代表取締役 津村三百次

2,450×1,500×800㎜

あらゆる部品・特注品も格安にて承まわります。ルーレット・ブラックジャック・大小ゲームの他、バカラ・ポーカーもございます。

製造・販売元 株式会社 ツムラ

〒536 大阪市城東区諏訪2丁目7番3号 ☎06(969)3531㈹

代理店 名古屋ジュークサービス 〒464 名古屋市千種区鏡ケ池通3－6 ☎052(781)6380

GOLDENTRY

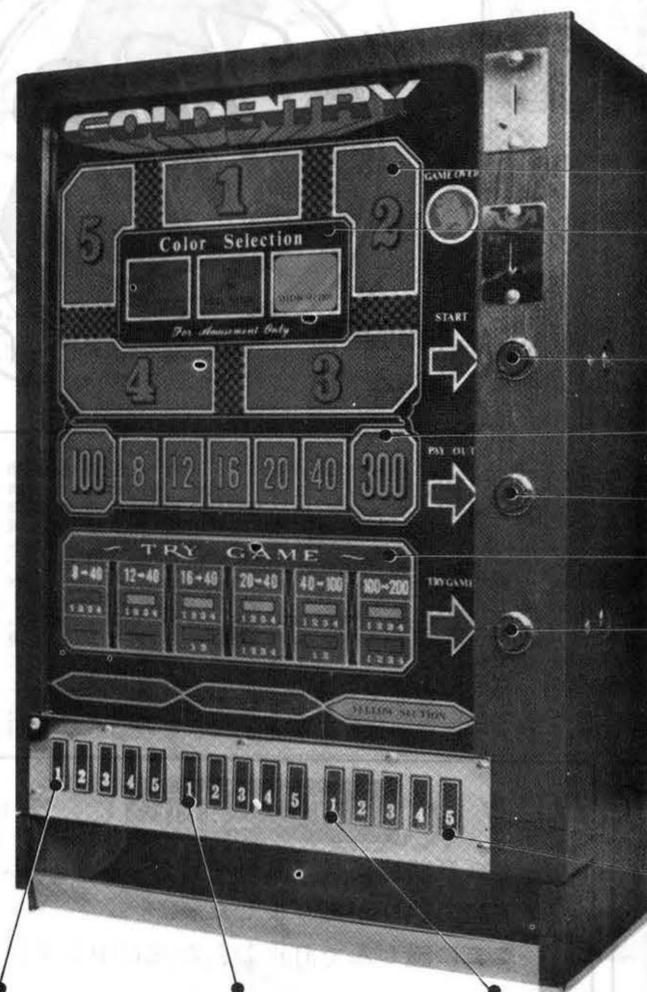
ゴールデン トライ

貴方の好きなゲームは……………

赤 ：1発狙い（最高 300枚）………配当が少なければTRYで勝負

黄 ：ハード派（最高 100枚）………配当が少なければTRYで勝負

緑 ：ドライ派（オール 8）………じっくり8枚から200枚狙い

TRY GAME：8・12・16・20 —TRY→ 40 —TRY→ 100 —TRY→ 200

●電光盤
※登録した色と番号が合えば当りです。
※トライゲームもこの電光盤でゲームします。

●スタートボタン

●配当表示

●払出ボタン

●トライゲーム条件
8から40のトライ（例）

8 ➡ 40
1 2 3 4

電光盤で赤にランプが止まり、番号の1～4のいずれかにランプが止まれば成立です。

●挑戦ボタン

●登録ボタン

★当機は娯楽専用機ですので娯楽のみに使用ください。通産省承認済。

赤は12～300のいずれかの配当

緑はオール8の配当

黄は8～100のいずれかの配当

株式会社 吉山商事

神戸市兵庫区湊町4丁目11番地の1 TEL. 078(576)6100㈹

東宝商事㈱ 06(924)2000 ㈱ベンドジャパン 06(643)3857